

Die visuelle Repräsentation prägt die Architektur. Sowohl ihre Produktion als auch die Art und Weise, wie sie wahrgenommen und begriffen wird, sind maßgeblich durch die Medien ihrer Darstellung bestimmt. Von der ersten Skizze über die Präsentation im Wettbewerb bis zum suggestiven Schaubild für die Kommunikation und Vermarktung werden seit jeher Verfahren der visuellen Modellierung und bildlichen Repräsentation eingesetzt. Mit der Digitalisierung der Architektur erfährt nicht nur das Entwerfen, sondern auch das Visualisieren von Architektur einen grundlegenden Wandel, der sich über das digitale Bild vollzieht.

Rendering/ Visualisierung

Reihe
Begriffe des
digitalen Bildes



Rendering/ Visualisierung



Herausgegeben von
Hubert Locher
Dominik Lengyel
Florian Henrich
Catherine Toulouse

München, 2024
Open Publishing LMU

Inhalt

Architecture Transformed. Der Anteil des digitalen Bildes <i>Hubert Locher, Dominik Lengyel, Florian Henrich, Catherine Toulouse</i>	04
Seminararbeiten – zum Produktionsprozess des digitalen Bildes <i>Dominik Lengyel, Catherine Toulouse</i>	24
Bildessay – das digitale Bild in der Architektur 1980–2020 <i>Florian Henrich, Dominik Lengyel, Catherine Toulouse</i>	26
Die Diskussion des digitalen Bildes in den Architektur- zeitschriften <i>Florian Henrich</i>	28
Digital Natives – Plädoyer für eine strukturierte Lehre der Visualisierung in der Architektur <i>Dominik Lengyel, Catherine Toulouse</i>	55
Zur Dialektik des digitalen Bildes im Architekturprozess <i>Hubert Locher, Florian Henrich</i>	74
Architecture Transformed – zehn Thesen zum digitalen Architekturbild <i>Hubert Locher, Dominik Lengyel, Florian Henrich, Catherine Toulouse</i>	93

Seminararbeiten – zum Produktionsprozess des digitalen Bildes

Die Aufgabe im Seminar war es, auf der sprichwörtlichen grünen Wiese ein Refugium für zwei Personen zu entwerfen. Die architektonische Gestaltung war völlig freigestellt, es gab keine Vorgaben. Durch die gestalterische Freiheit wollten wir ein Höchstmaß an intrinsischer Gestaltung und gleichzeitig eine maximale Vergleichbarkeit erreichen. Für die Bearbeitung haben wir zwei CAD-Programme zur Auswahl gestellt: ein bauteil- und ein freiflächenorientiertes Programm. Teilgenommen haben Studierende aus dem zweiten Studienjahr des Bachelor-Studiengangs Architektur.

Im Entwurfsprozess beeinflussen sich Darstellung und Gestaltung permanent, das eine ist ohne das andere nicht denkbar. Das Entwerfen in der Perspektive – im Gegensatz zum üblichen Entwerfen im Grundriss – stellt den eigenen Entwurf direkt in den räumlichen Kontext. Vor allem aber nimmt das Entwerfen in der Perspektive die Wahrnehmung der späteren Benutzerinnen und Benutzer vorweg und schützt vor bösen Überraschungen. Das ist ein entscheidender Unterschied zum Entwerfen im Grundriss. Es zeigt sich immer wieder, dass wesentliche Veränderungen in der Perspektive sich im Grundriss gar nicht niederschlagen. Der Grundriss und die verbleibenden planimetrischen Projektionen wie Ansicht und Schnitt sind dadurch zwar nicht weniger wichtig, umgekehrt aber eben auch nicht hinreichend für das architektonische Entwerfen.

An ausgewählten Arbeiten wird der Produktionsprozess erläutert: DOI: <https://doi.org/10.11588/arthistoricum.1156.c15954>.



- 1 Vorlage Hintergrund
- 3 Francesca Schwendtner
- 5 Konstantin Pussert
- 7 Olivia Chroscinski

- 2 Florian Greiner
- 4 Joost Helfers
- 6 Moritz Jancke
- 8 Sophia Todt

Herausgegeben von
Hubert Locher, Dominik Lengyel, Florian Henrich,
Catherine Toulouse

DFG-Schwerpunktprogramm ‚Das digitale Bild‘



Erstveröffentlichung: 2024
Gestaltung: Lydia Kähny, Satz: Annerose Wahl, UB der LMU
Diese Publikation wurde finanziert durch die Deutsche
Forschungsgemeinschaft.
München, Open Publishing LMU



Druck und Vertrieb:
Buchschnie von Dataform Media GmbH, Wien
www.buchschnie.at



DOI <https://doi.org/10.5282/ubm/epub.109214>
ISBN 978-3-99165-386-8

Reihe: Begriffe des digitalen Bildes
Reihenherausgeber
Hubertus Kohle
Hubert Locher



Das DFG-Schwerpunktprogramm ‚Das digitale Bild‘ untersucht von einem multiperspektivischen Standpunkt aus die zentrale Rolle, die dem Bild im komplexen Prozess der Digitalisierung des Wissens zukommt. In einem deutschlandweiten Verbund soll dabei eine neue Theorie und Praxis computerbasierter Bildwelten erarbeitet werden.

